



Asociación Latinoamericana
de Salvamento y Socorrismo

ACTUALIZACIÓN DEL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE AGUAS ABIERTAS (OUTDOOR)

CATEGORÍAS JUVENIL, JÚNIOR Y ABSOLUTA

RECICLAJE 2026

1. RELEVO DE SKI

1.1. Descripción de la prueba

La prueba de relevo de ski se desarrollará según las reglas generales de la prueba de carrera con ski. Los equipos estarán formados por tres competidores, que pueden usar el mismo ski.

Los competidores deben cumplir con las indicaciones del juez de salidas o el asistente en relación a la colocación del ski en la salida.

Primer competidor: comenzará como en la carrera con ski y completará el recorrido marcado por las boyas. Los competidores pueden abandonar su ski (en cualquier punto después de rodear la última boya de giro), regresan a la orilla, corren por la playa dejando a la derecha las dos banderas de giro verdes y amarillas y tocan al segundo competidor en la línea de cambio de ski en la posición designada.

Segundo competidor: completa el mismo recorrido, rodea las dos banderas de giro y toca al tercer competidor en la línea de cambio de ski en la posición designada.

Tercer competidor: completa el mismo recorrido, rodea la primera bandera de giro y pasa la segunda bandera de giro por el lado más alejado de la orilla, para terminar entre las dos banderas verdes (o del color de la zona) de meta.

El primer y tercer competidor de cada equipo comienzan desde la posición de salida asignada al equipo en el sorteo. Sin embargo, la posición de salida asignada en el sorteo se invierte para el segundo competidor de cada equipo. Por ejemplo: en una carrera de 16 equipos en la que un equipo ha obtenido la posición 1 por sorteo, el primer competidor comienza desde la posición 1; el segundo desde la posición 16; el tercero desde la posición 1.

Posición de salida del 1º y 3º competidor	1	2	3	4	5	6	7	8	...	16
Posición de salida del 2º competidor	16	15	14	13	12	11	10	9	...	1

Los competidores no pueden sujetar ni interferir de ninguna otra forma con los skis de otros competidores, ni impedir deliberadamente su progreso.

1.2. El recorrido

El recorrido será como el que se detalla en el diagrama. La meta se encuentra entre dos banderas verdes (o del color de la zona).

En el relevo de ski, la línea de salida/cambio se encuentra en el agua. Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta a las boyas puede ser alterada a criterio del jefe de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

1.3. Material

Ski y pala: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

- A. Los miembros del equipo u otros miembros autorizados por el jefe de competición se asegurarán de que ninguna embarcación utilizada por cualquiera de los miembros del equipo cause ninguna interferencia a otro equipo o competidor en la carrera. Los skis se retirarán lo antes posible de la orilla para evitar aglomeraciones y posibles daños.
- B. Si un club inscribe a más de un equipo en una prueba, cada equipo deberá llevar números o letras distintivos marcados en el brazo, la pierna o los gorros.

1.4. Arbitraje

Los jueces se colocarán para observar el desarrollo de la prueba y determinar las posiciones en la llegada.

Los competidores deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de meta.

1.5. Control del material

Los competidores pueden perder el contacto y el control de su ski o pala al salir, pero tienen que haberlos recuperado antes de la última boya del recorrido para rodearla en contacto con el ski y completar el recorrido.

Los competidores deben palear con su ski alrededor de la última boya del recorrido y no serán descalificados si pierden el contacto o el control de su ski (o pala) después de la última boya del recorrido.

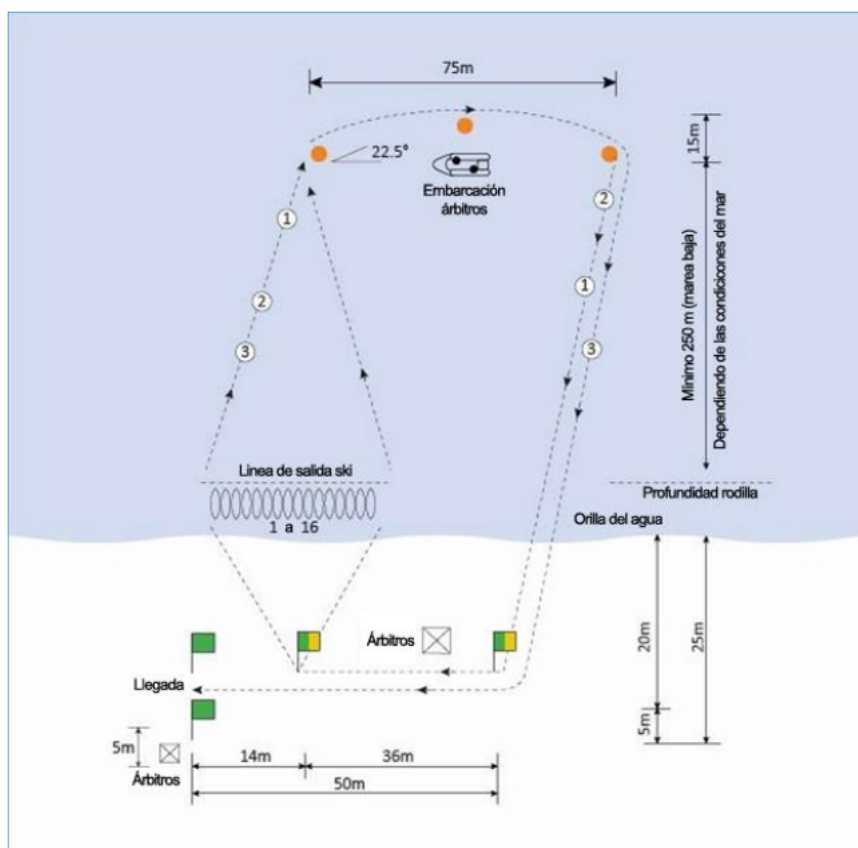
1.6. Recorrido relevo ski máster y variación de la prueba

- A. El recorrido de boyas de ski para el relevo ski máster será como en la posta del relevo de ocean. Los competidores deben rodear todas las boyas incluyendo las boyas de nado, las boyas negras y blancas de tabla y las tres boyas naranjas de ski a menos que se especifique otra cosa.
- B. Las dos banderas de giro verdes y amarillas estarán separadas aproximadamente 15 m entre ellas, ya sea en la orilla o en el agua a la altura de la rodilla (según corresponda y teniendo en cuenta las condiciones del oleaje para minimizar la distancia de la carrera).
- C. Las dos banderas verdes de llegada (o del color de la zona) estarán situadas aproximadamente en la orilla separadas 5 m entre sí y a 5 m de la segunda bandera de giro.

Nota: todas las demás condiciones permanecerán sin cambios con respecto al recorrido estándar.

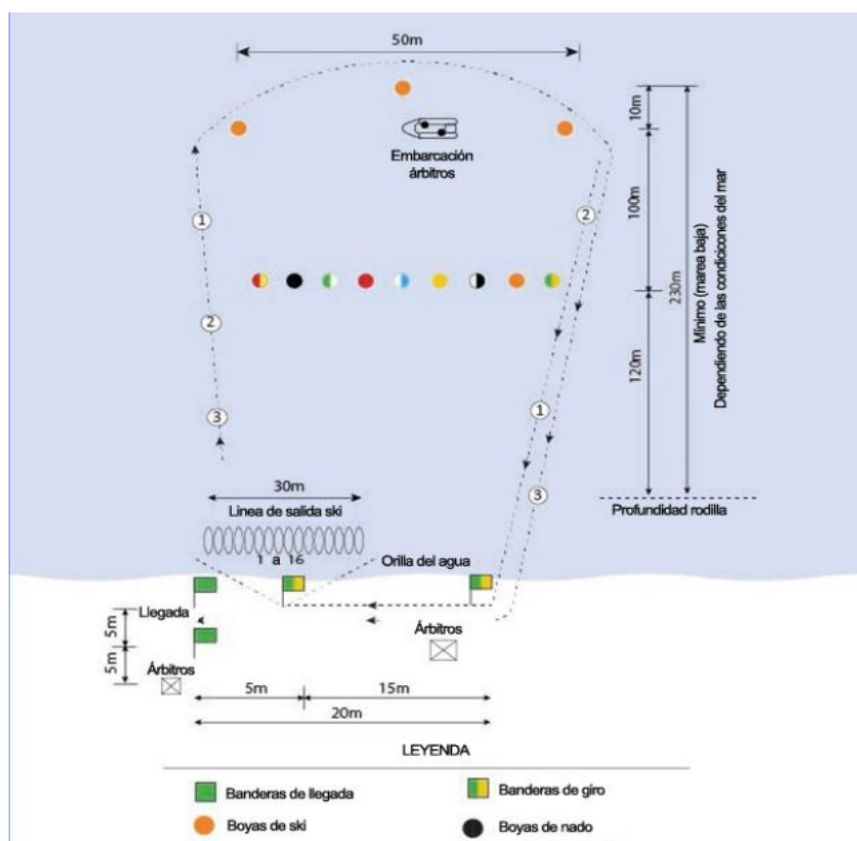
1.7. Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ 12).



Relevo ski absoluto, júnior y juvenil. (Distancias aproximadas)

Nota: la disposición de la zona de competencia, incluida la configuración de la playa en relación con la posición de las boyas, podrá ajustarse en función de las condiciones predominantes del oleaje, la corriente y la playa.



Relevo ski máster. (Distancias aproximadas)

Nota 1: la disposición de la zona de competición, incluida la configuración de la playa en relación con la posición de las boyas, podrá ajustarse en función de las condiciones predominantes del oleaje, la corriente y la playa.

Nota 2: las banderas de giro deben ser colocadas por el jefe de competición o quien designe, teniendo en cuenta las condiciones del agua en el momento de la carrera, por ejemplo, las banderas de giro deberían situarse a unos 5 m de la orilla del agua en caso de que haya un desnivel pronunciado y/o fuerte oleaje en la orilla por razones de seguridad, equidad y practicidad. Sin embargo, en una playa llana y/o con poco oleaje, las banderas de giro podrían colocarse en la orilla o en el agua para minimizar la distancia de carrera. La línea de cambio podría colocarse en la playa o en el agua dependiendo de las condiciones y ubicación de las banderas de giro.

2. CARRERA CON TABLA DE SALVAMENTO

2.1. Descripción de la prueba

Una tabla de salvamento es una embarcación propulsada principalmente por las manos y brazos de un competidor. Véase las normas y procedimientos de verificación de instalaciones y material.

Los competidores permanecen en o detrás de la línea de salida en la arena con sus tablas con 1,5 m de separación entre ellos.

A la señal de salida, los competidores entran en el agua, lanzan sus tablas y reman el recorrido marcado por las boyas, vuelven a la playa y corren para cruzar la línea de meta.

No se permite a los competidores sujetar ni interferir de ninguna otra forma con las tablas de otros competidores ni impedir deliberadamente su progreso.

2.2. El recorrido

El recorrido será como el que se detalla en el diagrama.

Para garantizar salidas y llegadas justas, la alineación de la línea de salida y de meta a las boyas puede ser alterada a criterio del jefe de competición, dependiendo de las condiciones del mar.

Boyas: se usarán tres boyas negras y blancas (o del color de la zona), iguales al tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos boyas de giro aproximadamente con 75 m de separación entre ellas y como mínimo a 250 m (igual para máster) de la orilla, medidos con el agua a la altura de las rodillas en marea baja. La tercera boya en punta se colocará entre medias de las dos boyas de giro, mar adentro, aproximadamente a 15 m formando un arco con ellas.

La línea de salida está representada por una línea en la arena o una cuerda de color brillante entre 2 postes situados en la playa aproximadamente a 5 m de la orilla. Tendrá una longitud de 30 m. El centro de la línea de salida estará alineado con la primera boya de giro, pero puede ser alterado a criterio del jefe de competición dependiendo de las condiciones para permitir a todos los competidores un giro justo en la primera boya.

La línea de meta estará entre dos banderas negras y blancas (o del color de la zona) situadas en la playa aproximadamente a 15 m de la orilla. Tendrá 20 m de longitud y cada extremo estará marcado con una bandera en un poste de 4 m.

El punto medio de la línea de meta estará alineado con la tercera boya de giro, pero puede ser alterado por el jefe de competición dependiendo de las condiciones del mar.

Nota: si se decide una llegada alternativa donde los competidores corren a una línea

sin la tabla, la llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de meta. Los competidores deben llegar sobre sus pies y en posición erguida. Un miembro del equipo del competidor ayuda con la retirada del material del recorrido. Un entrenador, delegado u otro miembro del equipo registrado puede actuar de ayudante.

Con la aprobación del jefe de competición alguien ajeno al equipo podría también actuar de ayudante.

Los ayudantes:

- No será necesario que lleven gorro de competición.
- Llevarán licra de color visible.
- Cumplirán con todas las órdenes de los árbitros.

2.3. Material

Tabla de salvamento: ver normas y procedimientos de verificación de las instalaciones y material.

Se permite al competidor reemplazar su tabla, teniendo en cuenta que debe empezar de nuevo la carrera desde la línea de salida. La nueva tabla la puede llevar a la salida otro miembro del equipo siempre que no moleste a otros competidores.

2.4. Arbitraje

La llegada es juzgada por el pecho del competidor cruzando la línea de meta. Los competidores deben llegar sobre sus pies y en posición erguida mientras están en contacto con su tabla.

2.5. Control del material

Los competidores pueden perder el contacto o el control de su tabla sin ser descalificados. Para completar la carrera, los competidores deben tener (o haber recuperado) sus tablas y cruzar la línea de meta desde el lado de mar adentro mientras mantienen contacto con su material.

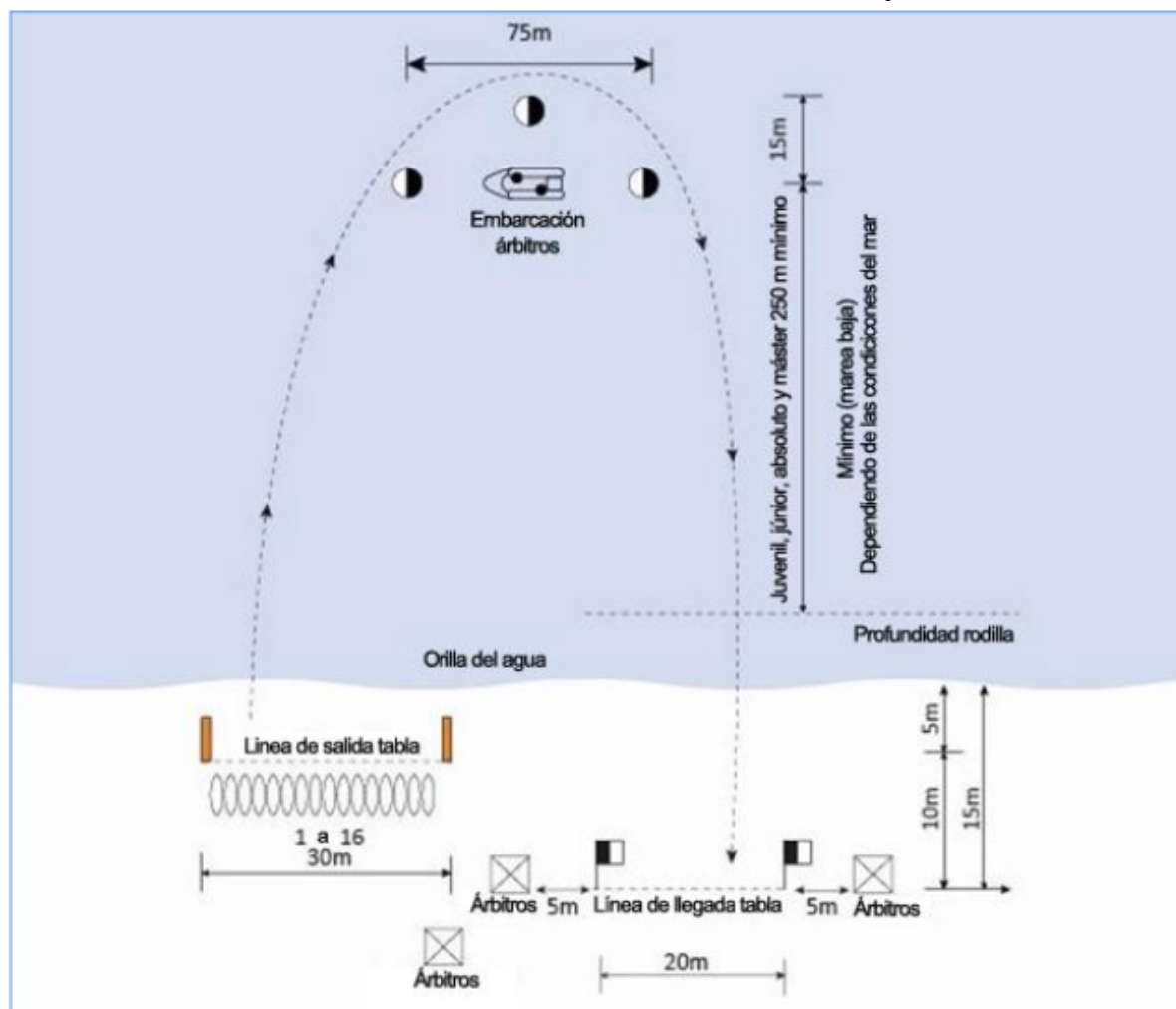
2.6. Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, la siguiente acción será motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ 12).

2.7. Distancias aproximadas

CATEGORÍA	DISTANCIAS APROXIMADAS
Absoluto, Júnior, Juvenil	250 m a las boyas base
Máster	250 m a las boyas base
Cadete	150 m
Infantil	120 m
Alevín y Benjamín	80 m

ç



(Distancias aproximadas)

Nota: la disposición de la zona de competición, incluida la configuración de la playa en relación con la posición de las boyas, podrá ajustarse en función de las condiciones predominantes del oleaje, la corriente y la playa.

3. CARRERA EN PLAYA (2 KM - 1 KM)

3.1. Descripción de la prueba 2 km

Los competidores recorren 2 km en la playa. El diseño del recorrido deberá mantener la distancia total teniendo en cuenta las características del lugar. La distancia máxima de una vuelta debe ser 500 metros. El jefe de competición puede establecer una distancia de 1 km por vuelta en playas con más espacio.

A menos que el jefe de competición indique lo contrario, en la señal de inicio, los competidores corren por el lado izquierdo de la calle para rodear en sentido de las agujas del reloj o dejando a la derecha los postes de giro, ubicadas a 250 m de distancia, y regresan 250 m hacia las banderas de inicio/giro.

Los competidores rodean todas las banderas de giro (en sentido de las agujas del reloj o dejándolas a la derecha a menos que se indique lo contrario) y continúan corriendo por la playa para rodear las banderas de giro como antes y repetir cuatro veces.

En la última vuelta, los competidores cruzan la línea de meta para completar la carrera.

No está permitido empujar o bloquear deliberadamente a otro competidor para obstaculizar su avance.

Los jueces deberán colocarse para observar el desarrollo de toda la prueba y determinar la posición de los competidores en la línea de meta.

La llegada se juzga por el pecho del competidor cruzando la línea de meta. Los competidores deben terminar sobre sus pies y en posición erguida.

3.2. Descripción de la prueba 1 km

Los competidores corren 1 km en la playa en el recorrido descrito anteriormente.

3.3. El recorrido

El recorrido (como se muestra en el siguiente diagrama) debe estar dispuesto en la playa (sobre arena blanda cuando sea posible), paralelo a la orilla del agua en dos zonas.

La línea de salida deberá estar marcada por una línea en la arena, o una cuerda de colores brillantes estirada entre dos postes con banderas verdes y amarillas.

La línea de meta estará formada por dos banderas verdes colocadas aproximadamente a 5 m de distancia, en el lado más alejado de la orilla y a la altura de la línea de salida/giro.

El jefe de competición determinará la longitud de la línea de salida/giro.

Zonas de carrera: El recorrido será dividido en dos zonas paralelas a la línea de agua. La zona más cercana al agua será para los tramos de carrera desde la línea de salida/llegada. Las zonas serán separadas por cintas de colores, banderines u otro material adecuado.

Nota: Si el recorrido se realiza en sentido contrario, los tramos de ida serán por el lado más alejado de la orilla y los tramos de regreso por el lado más cercano a la orilla. Dos postes con banderas verdes y amarillas, separados aproximadamente 5 m de distancia y situados al final de la línea de división a unos 250 m de la línea de salida, marcarán el punto de giro.

3.4. Equipo y vestimenta

Pantalones largos o cortos y/o camisetas, que cumplan con los requisitos de uniforme del equipo, pueden ser usados a criterio de los competidores. El calzado es opcional.

3.5. Arbitraje

El jefe de área o jefe de competición estará ubicado a un lado del recorrido para mantener la supervisión general.

Se pueden designar jueces del recorrido para asegurar que los competidores realicen el recorrido sin interferir con otros competidores.

Un juez será colocado en los postes de giro para garantizar que no ocurra empuje o interferencia innecesaria.

Los jueces de llegada determinarán las posiciones.

3.6. Descalificación

Además de las condiciones generales y las condiciones generales para pruebas de aguas abiertas, las siguientes acciones serán motivo de descalificación: no completar el recorrido como se define y se describe (DQ 12).

